

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## PROVA DURA DURA NO MICRO

**TÍTULO: «Paris-Dakar»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

**P**ARIS DAKAR, jogo da editora Zigurat com as assinaturas Fernando na programação, Gael e Jorge nos gráficos e um anônimo numa música bem irritante mas capaz de agradar a muita gente (está bem concebida), é título a merecer todo o destaque esta semana, especialmente porque é difícil encontrar um jogo que ofereça tanto em tão poucos «loads».

Ponto assente, *Paris-Dakar* não é para os acelerados que pensam que *Out Run* é o máximo. Esses fazem bem em continuar por essas paragens. É que *Paris-Dakar*, apesar de toda a emoção daquelas curvas e saltos, é um jogo onde um pouco de estratégia é necessidade e onde, mais do que acelerar, há que saber tirar partido do carro.

O carro do jogador é visto de cima, tal como no jogo *Rock'n'Roll* da Toposoft. E a sensação de velocidade desaparece quase toda nesta perspectiva, mas também, como já se indicou, essa não é a aposta dos programadores da Zigurat.

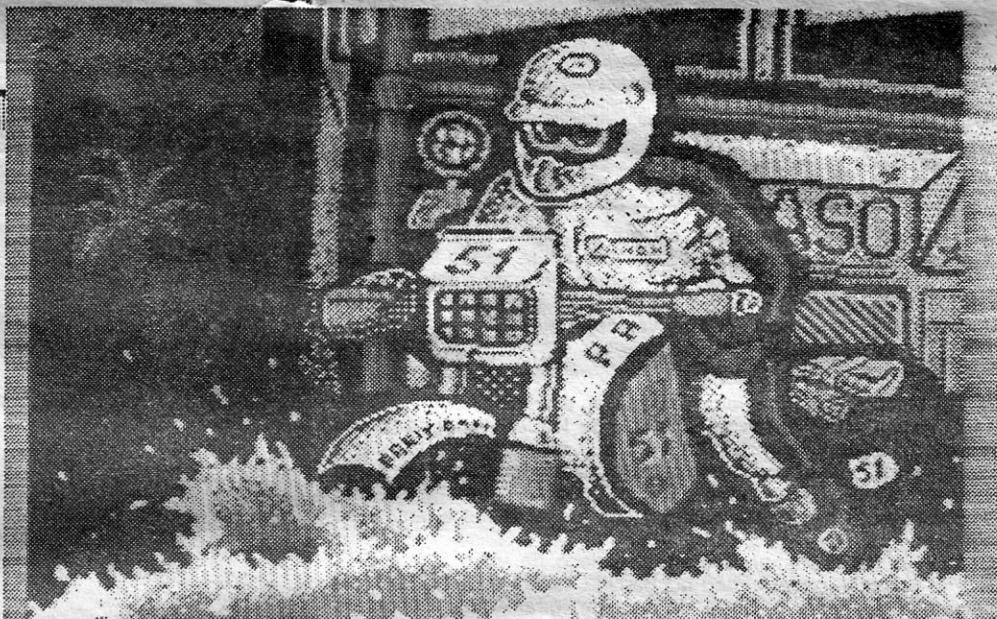
As indicações no «ecran» do jogo são tão óbvias que qualquer piloto com um mínimo de conhecimentos cedo estará à vontade. E os gráficos foram bem concebidos, aqui e ali com uns «pixels» e atributos de cor a criarem confusão, mas nada que faça perigar o avanço do jogador.

Cinco velocidades, pneus que deitam fumo quando a máquina puxa pelos cavalos, eis o

que *Paris-Dakar* mostra logo que o jogador arranca para uma segundo esforço e desata estrada fora em busca da glória. Claro, isto é o *Paris-Dakar* e há que saber bem os caminhos. O livro de notas do co-piloto é sempre um recurso que ninguém desprezará. E as anotações sobre o estado do carro também estão por perto, sendo de toda a conveniência verificar os níveis de gasolina, água e de dinheiro na bolsa.

Carro na estrada, há que, nas primeiras abordagens, treinar um pouco, para ganhar o jeito do controlo da viatura. É que ele não é muito difícil, mas quando a prova começa, com uma quinta embraiada e a 200 quilómetros/hora, é bom saber onde ficam todos os pedais. Ou vai ser um espalhanço de todo o tamanho...

«Menu» cuidado o que *Paris-Dakar* apresenta. Estão lá todas as opções e as portas de acesso aos submenus. Desde a escolha de telas ou «joystick» até à escolha da pista e das etapas de cada uma, há de tudo neste jogo da Zigurat.



Se a opção do jogador for pela Europa, o bloco correspondente está em memória logo à partida. Basta decidir se quer começar a prova ou treinar e avançar. O Sara é a fase seguinte, com Ténéré como última secção da prova.

Optar pela prova põe o piloto em Paris, para uma primeira etapa até Genebra. Mas se escolher a possibilidade de treino, pode reconhecer, antes da prova, as etapas de Genebra-Sete e Sete-Barcelona. E nas fases de África é também possível escolher entre treino e prova, sendo, na primeira opção, permitido treinar zonas do percurso. Uma festa...

Variedade de condições nas diversas secções do *Paris-Dakar*, eis algo que foi reproduzido no jogo da Zigurat. Assim, nas pistas da Europa o cenário é bem diferente dos caminhos do continente negro. E mesmo em África há diferenças entre a travessia do deserto e as pistas de zonas mais povoadas.

Abastecimentos, eis algo que preocupa a todo o tempo os pilotos da prova Paris-Dakar.

Por isso mesmo há que ter debaixo de olho o bloco de registo das condições do carro. E aproveitar os camiões encontrados em alguns pontos do percurso. É aí que podem ser feitas reparações de vulto no veículo.

Nem mesmo os helicópteros faltam no *Paris-Dakar* da Zigurat. Algo que o jogador confirmará em absoluto se não tiver cuidado. E, oferecendo uma perspectiva de variedade que muitos julgariam não ser possível, cada nova tentativa feita em *Paris-Dakar* é diferente da anterior. O computador traça novas rotas de ligação e afixa os dados no caderno de bordo, fazendo do jogo um interminável recomeçar de corrida. Quem não acreditar pode confirmar. Mas, mais uma vez a recomendação, *Paris-Dakar* não é um jogo para «acelerar».

**Género: Acção/Simulador**  
**Gráficos (1-10): 8**  
**Dificuldade (1-10): 8**  
**Conselho: Obrigatório para apreciadores.**

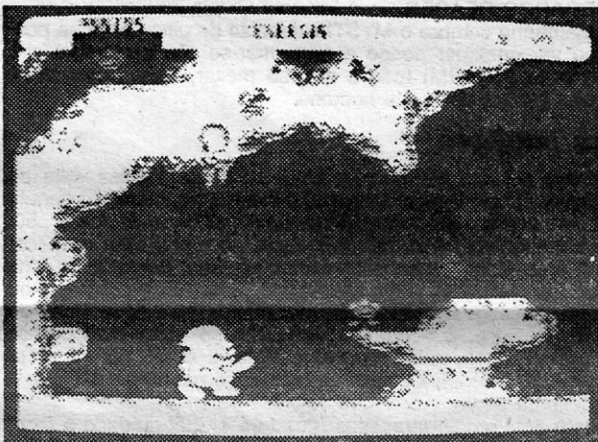
## ESTRELA «PUNK» NÃO CONSEGUE BRILHAR

**TÍTULO: «Punk Star»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

**U**M «punk» bem redondinho no «ecran» de abertura avisa o jogador de que a viagem vai ser pelo interior da Terra. E é de luvas e boxe, sapatão grande e crista ao alto que *Punkstar* se lança por uma paisagem cheia de bolas terríveis, carantonhas de porcos (parecem...) que roubam energia e mil outros perigos que só lá mais para diante serão revelados.

Saído das mãos de alguém da Genesis Soft para a Ibersoft, *Punkstar* é, está-se mesmo a ver, espanhol. Mais um. Sem ser melhor ou pior do que muitas coisas que já passaram aqui pelo Poço.

*Punkstar* é um vulgaríssimo jogo de labirintos que nada acrescenta ao género. Os gráficos são engraçados sem serem notáveis, o movimento está bem conseguido, a necessidade de calcular ao pixel o posicionamento deste «punk» saltador quando é necessário ultrapassar obstáculos vai pôr



os cabelos em pé a muita gente. Fora isso, não há absolutamente mais nada para destacar.

Pelo caminho, isso sim, há que recolher as estrelas penduradas nas paredes da caverna. Mas isso e outras coisas cedo se tornam tão óbvias que qualquer apaixonado dos jogos deste género cedo as descobrirá.

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10): 6**  
**Dificuldade (1-10): 8**  
**Conselho: Veja antes de comprar**

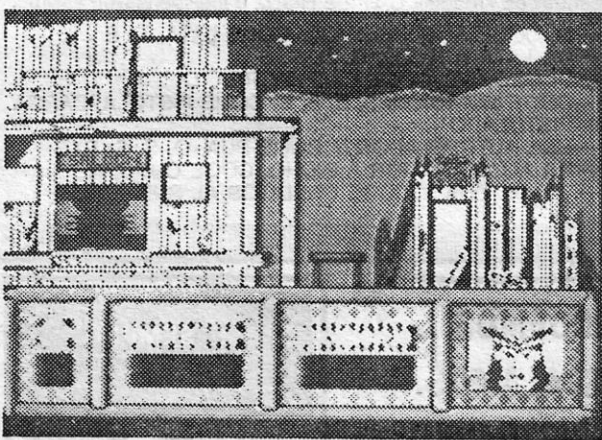
## TIROTEIO DO OESTE FALHA PONTARIA

**TÍTULO: «Shootland»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

**E**EDITORIA de segunda linha no avanço espanhol à conquista do mercado inglês, a Zafiro Software é a responsável por uma coisa que alguns já devem ter em casa e que se chama *Shootland*, embora os piratas portugueses, em alguns casos, tenham decidido chamar-lhe as coisas mais variadas (*shootland* é só um exemplo).

*Shootland*, programado por Fernando Perez com gráficos do mesmo e Alberto Herraiz e a música de J. Jones tem data de 1988 mas chegou por aí já este ano. É uma cópia de 1032 jogos surgidos ultimamente e é mau mesmo como cópia.

Os gráficos não são o pior de *shootland*. O problema maior do jogo é o movimento do cursor que o jogador deve levar até ao ponto que quer alvejar. Ah, ainda não se disse? Este jogo é um tiro ao alvo perfeito em que o jogador percor-



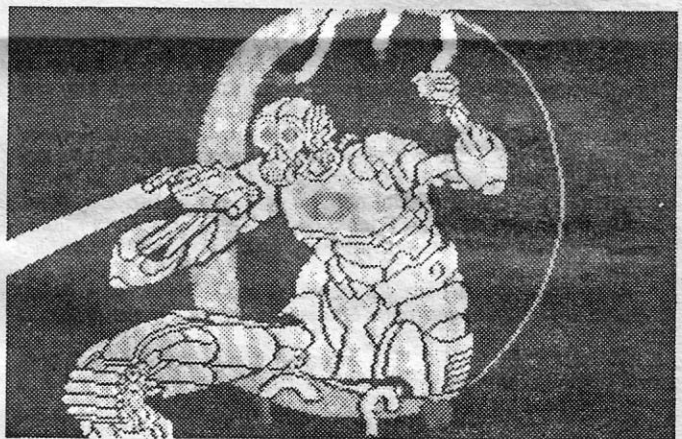
re diversos quadros, movendo o dito cursor, para acertar em objectos como garrafas, latas e blá, blá, blá.

Outros atiradores dividem o espaço com o jogador, só que eles têm a eterna mania de lhe darem tiros no corpinho todo. E é ver como o «ecran» fica esburacado (e o raio do cursor imóvel) quando eles puxam dos Colt 45. É mesmo à velha Oeste...

Está tudo dito. *Shootland* é fraco. Por isso mesmo, se gosta de dar tiros, vá à Feira Popular ou aposte noutro jogo. E que ser «cow-boy» neste jogo espanhol enfastia.

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10): 7**  
**Dificuldade (1-10): ?**  
**Conselho: A esquecer**

## FUGA DE ROBÔ É MESMO DE FUGIR



**TÍTULO: «Robot Scape»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

**F**ÇA tudo o que quiser, mas não passe do «ecran» deste jogo. É que pode ter um susto, e «A Capital» não deseja mal aos seus leitores. E, se vir este título em qualquer loja da especialidade, não lhe toque. Suspeita-se que *Robotscape* é contagioso...

Programado por J. Fabula com gráficos de Carlos Coronel, *Robotscape* é um produto de que se pode dizer, «bonito o «ecran», pena o resto». Imperdoável em 1989, quando o Spectrum já começa a ter barbas...

A história da coisa (que se conta para os infelizes que já estão «encalhados» com este jogo) diz que Ridot, o herói metálico desta porcaria, está aprisionado num asteróide-prisão. Assim, homem de lata desenrascado, Ridot tem que procurar 3 chaves electrónicas que lhe permitirão abrir a porta para a liberdade. Simples...

Ridot é um robot de tipo Gamma, um modelo utilizado para fazer companhia ao seu possuidor nas longas noites de Inverno. Este tipo de máquinas com pernas está preparado com um tipo de memória que comporta, inscritos na matriz, diversos romances e contos próprios das noites de inverno. Carrega-se num botão e eis que o robot desata a enumerar as histórias da carochinha que sabe contar. Pena que o Ridot deste jogo não esteja disposto a cooperar ou teríamos, pelo menos, algo de interessante para fazer. Assim sendo, resta continuar a explicação.

Ridot não conta histórias porque tem a memória toda ocupada com os planos do HAL 2000 (que não é o supercomputador de 2001 Odisseia no Espaço, mas um parente afastado), uma máquina da série 2 que é muito importante para a Federação de Centi, bla, bla, bla.

Temos o motivo por que Ridot tem que fugir da prisão. Resta dizer que, depois do «ecran» de abertura, que é divertido e basta, é um jogo de tom azul que se tem pela frente. Com gráficos de susto, movimento aterrador, abominável.

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10): 4**  
**Dificuldade (1-10): ?**  
**Conselho: Evitar**



# VIDEOJOGOS

## Espaço de aventura

**C**URTAS para aventureiros, eis o que há para esta semana. E para fechar uma «dica» completa e longa de um jogo espanhol que, se vocês olharem rapidamente para a foto publicada (memória do repórter fotográfico que tanto suou para obter estes documentos), reconhecerão. Mas vamos a isto.

### Colditz

O Vítor Manuel Junqueira de Almeida, da Rua da Guiné, 15-1.º, 1100 Lisboa, sabe coisas de *Colditz* e de *Winter Wonderland* mas anda com algumas dúvidas. Leiam o que ele escreve e vamos lá ver se alguém sabe mais coisas para estes jogos. Aqui no Poço também ninguém sabe muito mais, pelo que se houver gente com as soluções para qualquer destes jogos, os monstros e fantasmas agradecem.

**COLDITZ:** Na cripta, se tiverem o pedaço de vidro façam CUT ROPE. Na sala, onde o chão faz barulho, façam GET FLOOR. Na secretária apanhem a chave da sala de ferramentas. Depois na porta fechada façam UNLOCK DOOR e OPEN DOOR. Pode abrir-se a torneira da casa de banho com TURN TAP. Se tiverem a serra de metal (*hacksaw*) e estiverem na sala da janela, façam CUT BARS. IN e OUT servem para entrar e sair da janela. Na sala da cama, façam MOVE BED e encontrarão uma entrada para um túnel. Acendam o candeeiro com o isqueiro e podem entrar lá dentro. Na sala, a Este, façam PROP ROOF para escorar o tecto. Não sei como continuar o túnel ou sair do mesmo. Na sala abaixo da cripta, se tiverem o pé-de-cabra (*crowbar*), façam LEVER LID WITH CROWBAR e o caixão abre-se. Lá dentro, se tiverem a chave de parafusos (*screwdriver*), façam UNSCREW e poderão entrar nos esgotos. Não vão para Este porque se perderão para sempre. Se forem para Oeste poderão ver um rio. Isto é tudo o que consigo fazer, mas sei mais algumas «dicas» vistas numa revista: Para matar o guarda no topo da torre façam KILL WITH DAGGER; com o guarda morto, façam SEARCH AND UNDRESS HIM; para obter passagem (?!), FIT PLATE AND USE MACHINE; para descer de nível (?!), CRAWL.

**WINTER WONDERLAND:** Depois de obterem o molde da chave (*press key at soap*), poderão entrar num quarto onde existe uma cartão de crédito. Com ele, podem comprar livros, o «hamster» e comida para ele, uma rosa, etc. Poderão, também, comprar uns patins para o gelo (*skates*) e com eles podem andar no rio gelado. Nesse rio, indo para Este, chegarão a um sítio onde há uma banana e uma abelha gigante que não a deixa apanhar. Também não sei como construir o *hang-glider* de que se fala no livro *DIY (Do It Yourself)*.

**SHERLOCK:** As abreviaturas de algumas palavras:

- |                |             |
|----------------|-------------|
| P — Paddington |             |
| O — Oak        | U — Up      |
| G — Garden     | D — Down    |
| Y — Yard       | } direcções |
| T — Table      |             |
| R — Rack       |             |
| C — Cab        |             |
| B — Back       |             |
| K — Kill       |             |
| J — Jones      |             |
| V — Victoria   |             |

### 24 Horas

O jogo *24 Horas*, do Nuno Miguel Leitão, sócio ferrenho do Clube Nacional de Aventura (o Nuno anda a preparar um jogo que se chama *João Ratão no Século XXI*), já tem aventureiros à perna. Ou pelo menos um. É o José Carlos, da Avenida 25 de Abril, 40-3.º esq.º, 2870 Montijo, que confessa não ter conseguido ir muito longe. Alguém sabe a solução? O Poço sabe ir até ao fim num instante, mas não vai contar (ainda) como é que isso se faz. Escrevam. Escrevam também ao José Carlos, que ele está ansioso por trocar correspondência com outros leitores. E saber coisas para *Mad Martha*.

Além do material para *24 Horas*, o José Carlos escreveu ainda alguma informação para *Sherlock* e *Heavy on the Magic*. A ler.

**HEAVY ON THE MAGIC:** Em algumas portas, que tenham uma mesa ao lado, se deixarmos o saco (BAG) em cima da mesa a porta abrir-se-á!!

**24 HORAS:** Uma parte do jogo:

- |                      |                        |
|----------------------|------------------------|
| 1 — E                | 12 — APANHAR CASACO    |
| 2 — APANHAR FACA     | 13 — VESTIR CASADO     |
| 3 — O                | 14 — N                 |
| 4 — APANHAR JORNAL   | 15 — O                 |
| 5 — APANHAR MUNIÇÕES | 16 — SO                |
| 6 — CARREGAR MAGNUM  | 17 — ENTRA NO ELEVADOR |
| 7 — EXAM ARMÁRIO     | 18 — CARREGAR BOTÃO    |
| 8 — APANHAR CALÇAS   | 19 — SAI DO ELEVADOR   |
| 9 — VESTIR CALÇAS    | 20 — SE                |
| 10 — APANHAR CAMISA  | 21 — NE                |
| 11 — VESTIR CAMISA   | 22 — S                 |

### Dark Sceptre

Estranha aventura do autor de *Lords of Midnight*, *Dark Sceptre* foi alvo do interesse de Manuel Joaquim Pereira, da Rua Bocage,



**La Guerra de las Vajillas** é uma «space-opera» que decalca o modelo de «Guerra das Estrelas», dando-lhe um sabor espanhol. Para quem se sinta à vontade com a língua espanhola, nem sempre tão acessível como se pensa, este jogo pode ser um divertimento de algumas horas, talvez mesmo dias. A solução ora apresentada é a mais curta. Já aqui neste espaço, anteriormente, se publicou a solução longa com indicação desta. Mas é sempre bom recordar...

55-4.º esq.º, 1300 Lisboa, que decidiu dividir os seus conhecimentos com outros leitores.

- Mantenha o seu MYSTIC vivo, recrute outros místicos e qualquer pessoa que encontrar que não pertença à sua equipa.
- Mantenha sempre a todo o custo um THANE (Rei) vivo, e, se o perder, tente, a todo o custo, recrutar outro, pois sem ele a equipa estará sem o seu líder, estando, assim, susceptível a recrutamento por parte de outras equipas inimigas.
- Não perca tempo à procura de objectos, pois eles não têm utilidade alguma.
- Quando o jogo começar, comande o TRALL que está perto do REAPER, portador do DARK SCEPTRE, e, antes que eles comecem a lutar, diga ao TRALL para STALK HUMBRARGS REAPER.
- Mantenha sempre o MYSTIC debaixo de olho para que possa ver qualquer perigo a aproximar-se. Se isso acontecer, recrute (CHARM) tudo o que se mexer, especialmente se não for um dos seus homens.

### Guerra Vajillas

Ilustrado e tudo, eis que *La Guerra de Las Vajillas* volta ao «Espaço Aventura». Pela mão (pena, é mais certo, ou talvez caneta de tinta permanente) do João Néelson, da Rua Conde de Avelar, 50, 2465 S. Martinho do Porto. E o João (que todos já devem conhecer dado que é assíduo frequentador destas páginas) pergunta se uma carta que fez chegar ao Poço em Agosto já terá sido publicada ou se foi parar à cesta secção (agora substituída pelo novo bicho de estimação do Poço, o «come-papel»). Não se sabe, mas parece que foi publicada ou estará prestes a sê-lo. É difícil, por vezes (a maior parte das vezes), localizar um envelope nas toneladas que o correio despeja aqui.

Quanto aos jornais atrasados (que terá o João andado a fazer nos dias 25 de Novembro e 23 de Dezembro, para não conseguir comprar «A Capital»?), podem pedi-los para aqui (o jornal, não o «Pokes & Dicas», por favor) enviando o dinheiro correspondente. Assim... parece-me.

E voltando ao pedido do João Néelson, «não custava nada avisar aqueles cujas cartas são rejeitadas...», realirma-se nestas linhas que isso seria difícil, pois tornaria este espaço ainda mais pequeno. Em princípio, tudo o que é bom e de interesse para os restantes leitores é publicado. E quem escreve deve ter consciência disso mesmo. Se escreve só para ver o nome aparecer no jornal, enchendo páginas e páginas com «pokes» que sabe não funcionarem ou «dicas» que copiou da própria secção para que escreva, arrisca-se a acabar no estômago do «come-papel».

Pronto, resolvidos todos os problemas vamos às «dicas» que o João Néelson envia para o jogo já conhecido e um outro título espanhol de que aqui no Poço nunca se ouviu falar: *Los Pajaros de Bangkok*.

Aqui têm a solução da *La Guerra de Las Vajillas*. Encontrar os «robots» C-2P2 e R-3D2 é indispensável, assim...

- N, COGE AUTOPELADOR, COGE LATA, E, E
- DA LATA A R-3D2, O, O, S, S
- DI GEORGE, COGE CACHIPORRA, O
- COGE MUNICIONES, E, E, E, COGE PISTOLA, CARGA PISTOLA, O
- USA AUTOPELADOR Y COGE PUA, O, S, S, S, E
- DA AUTOPELADOR A BICHO, COGE CUBO, N
- VENDE PUA Y COGE CRÉDITOS AL SUR, O, O

- USA CACHIPORRA, PAGA A JUAN, E, E, S
- DA CUBO A CHRIS, E, MIRA, E, S
- DESPEGA, NORTE, E, N, GOLPEA MOTOR, S, O, S, DESPEGA
- N, E, HIPERESPACIO R-3D2
- O, S, HIPERESPACIO, DI BARUMBADUMBA

O código para a segunda parte é Spielberg

- N, E, S
- ACTIVA TURBO-LÁSER Y DISPARA SOLDADO
- DISPARA SOLDADO

E pronto acaba aqui, é óbvio que, quem quiser explorar, pode muito bem fazê-lo.

E, agora, aqui vão umas «dicas» (bem, acaba por ser a solução) para *Los Pajaros de Bangkok*:

- ENTRA
- ESPERA
- SAL
- N, DI SOY CARVALHO
- S, E, S
- PREGUNTA POR CHARDEN
- N, O, O, S
- SENTARSE, ESPERA
- DI SI
- BALANCEATE
- O, O, N, N
- COMPRA CHALUPA
- O, O, O, N
- COMPRA RAYA
- PAGA CAMARERO
- PREGUNTA POR ARCHIT
- SAL, E, E, E
- ABAJO, N, O, N, N, E
- COMPRA PISTOLA
- O, S, E
- COMPRA COMIDA
- O, S, E, E, N, E
- ARRIBA
- ENTRA
- DALE DROGA
- PREGUNTA POR ARCHIT
- SAL
- ABAJO
- S, O, S, ARRIBA, O, O
- ENTRA TAXI
- DI TAN KABRUK
- PAGA, ESPERA
- SAL
- DESCALZATE
- ENTRA
- PREGUNTA POR ARCHIT
- SAL
- ENTRA TAXI
- E, E, S, S
- ENTRA, DALE TELA
- SAL, N, N, O, N
- COMPRA BILLETE
- MUESTRA PASSAPORTE FALSO
- ENTRA TREN, ESPERA, SAL
- E, E, S, E, O
- DISPARA

E, pronto, assim se conclui a aventura.

## XXII — GUIA TV/«A CAPITAL»



INFORMÁTICA, ORGANIZAÇÃO E MÉTODOS, LDA.

ÚNICOS PRODUTORES NACIONAIS DE SOFTWARE PROFISSIONAL P/ ATARI ST

EXCLUSIVO IOM

VENDEMOS...  
INSTALAMOS...  
ASSISTIMOS!!



ASSISTENCIA TÉCNICA NO IMPORT./DISTRIB.

# NIOFRAL

759 67 12 - 759 68 12  
FAX 759 67 59 Telex: 14575

## ADM ADMATE

- ★ IMPRESSORAS DE COMPUTADOR E MÁQUINAS ESCREVER
- ★ ELECTRÓNICAS COM: INTERFACES PARALLEL ou SERIAL
- ★ EPROM'S e TODOS OS ACENTOS PORTUGUESES
- ★ SWT e 2 CABOS — 2 COMPUT. A 1 IMPRESSORA
- ★ DATA SWT 2/3 IMPRESSORAS A 1 COMPUTADOR
- ★ MÁQUINAS DE DOBRAR E ABRIR CORRESPONDÊNCIA
- ★ CALCULADORAS • CX. REGISTRADORAS • BALANÇAS
- ★ CONSUMÍVEIS E COMPONENTES DIVERSOS

Rua Alexandre Ferreira, 32 A/C 1700 LISBOA

LISBOA — CENTRO COMERCIAL LIBERSIL — Loja 3, 57 e 60 — Av. da Liberdade, 38 — Tel. 37 39 38 — 1200 LISBOA  
VENDA NOVA — Rua João de Deus, 29-A — Tel. 97 36 81 — 2700 AMADORA  
AMADORA — Rua Cândido dos Reis, 49, 1.º-DLº — Tel. 494 91 00 — 2700 AMADORA  
PORTO — CENTRO COMERCIAL DAS ANTAS — Rua Prof. Bento de Jesus Caraca  
PONTA DELGADA — Rua do Mercado, 41 — Tel. 257 86 — 9500 PONTA DELGADA

IMPORTADOR OFICIAL ATARI

## RESTAURANTES

ANUNCIE NESTA SECÇÃO PUBLICITÁRIA  
CONTACTE-NOS PELO TELEFONE 346 08 27



## Pokes & Dicas

**P**ONTAPÉ de saída esta semana com uma carta do leitor *Paulo José Neves da Silva*, da Quinta da Giribita, Paço de Arcos.

Escreve o Paulo que a crítica do senhor Joaquim Andrade (eu?) ao jogo *Artura* foi muito injusta, «horrível, má e além de tudo é um insulto para a Gremlin Graphics». E adianta o Paulo que «mais uma crítica destas, juro que já não compro mais "A Capital", pode crer»...

Calma Paulo, não é caso para tanto. E aqui no Poço continua-se a acreditar que, contrariamente ao que indicas, *Artura* não presta. Compara-o, por exemplo, com o último jogo da Gremlin, *Dark Fusion*, e vê se não tens bem melhores coisas neste último.

Queixas-te de *Artura* só ter levado 7 nos gráficos quando «são uma coisa maravilhosa». Esqueces, porém, que a pontuação dada aos gráficos não respeita unicamente aos desenhos em si, mas a todos os factores. E é por essa mesma razão que *Double Dragon*, que referes ter sido injustamente criticado, levou o conselho de «ver antes de comprar». É que, quando a confusão reinante no «écran» é muita, é natural que se torne difícil, mesmo cansativo para a vista, ficar muito tempo diante de um jogo.

É ainda por esta razão que *Spitting Image* leva a indicação: «a comprar». Apesar de alguma monotonia de jogo, a nível gráfico estamos mesmo bem servidos. E quando aqui no Poço se decide dar 9 aos gráficos de *Last Ninja II*, estamos a ter em conta a dificuldade de programação de um jogo deste tipo. Não são só os desenhos, por sinal muito bons, que contam na pontuação final, mas também uma série de factores que não são visíveis numa primeira análise mas são bem importantes. E é por se crer que a Gremlin podia ter feito bem melhor do que o que *Artura* nos mostra (espera, por exemplo, para veres o *Stormlord* da Hewson, que está por aí a saltar), que *Artura* foi penalizado. Mesmo tendo ver com as lendas da Velha Albion, algo que apela à fantasia e beleza.

Criticar, deves ainda lembrar, Paulo, é algo muito subjectivo, apesar de toda a objectividade que se tente dar ao acto. Há sempre pontos que são palpáveis e fáceis de referenciar numa análise de valores, mas o gosto pessoal de cada um conta muito quando se chega ao ponto final. E é isso que é necessário lembrar quando se lê algo nos jornais. É preciso que as pessoas se lembrem de que o jornal informa e pode formar opinião (auxiliar é mais o seu dever) mas não dita leis. Se assim não fosse, de há muito eu teria liquidado o crítico de cinema do «Guia TV», que por vezes diz mal de filmes que eu acho fenomenais. Mas afinal o que acontece é que lá vamos vivendo, ambos continuando a ler «A Capital».

A prosa já vai longa, espera-se que não só o Paulo tenha chegado até aqui e que o que acima fica dito sirva de baliza a outros leitores. Agora, é tempo de, nas palavras e considerações do Paulo, explicar um pouco de *Artura*.

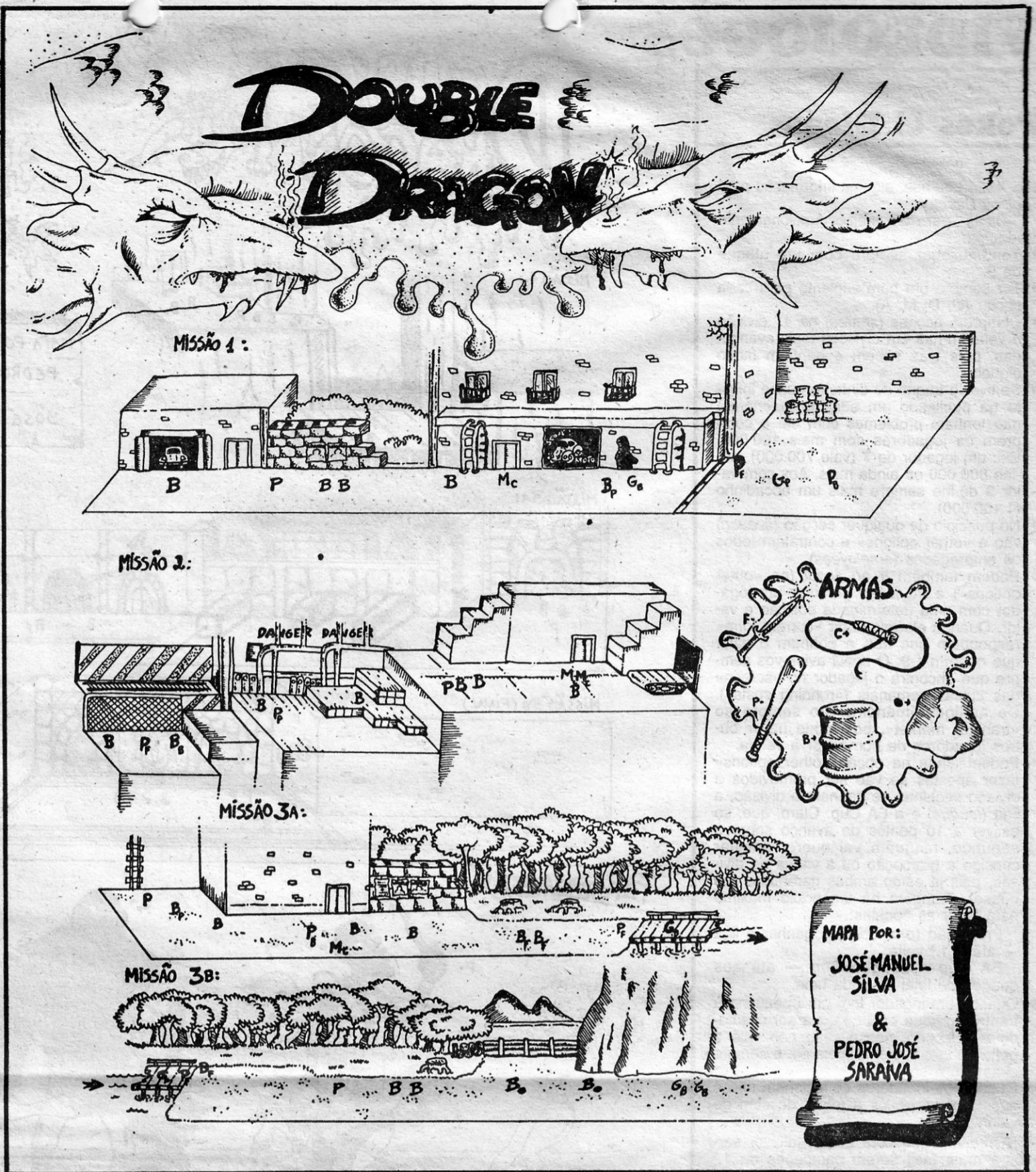
Agora vou explicar muita coisa da *Artura* (desse superjogo) e não porcaria! hem? — nós somos a *Artura*, uma guerreira da Idade Média, que tem de salvar a sua meia-irmã, que foi raptada por um grupo de feiticeiros, para isso tem de fazer várias placas, apanhando e colecionando as peças no castelo sem nome e por fim chegar ao quarto que tem a meia-irmã. Em alguns sítios aparecem umas taças que dão energia máxima. Para descer ao 2.º nível, deve observar em alguns sítios homens a descerem as escadas que vão para o 2.º nível, caso isso aconteça, vá atrás deles.

Para matar os homens são precisas quatro «machadadas» nos corpos, para matar os falcões, pássaros, aranhas, doninhas, etc., basta uma machada. Para matar os feiticeiros e feiticeiras é só com imensas «machadadas». Em resumo, *Artura* é o melhor jogo que a Gremlin fez, a seguir ao *The Muncher*.

Peço ajuda com um carregador (que funcione) para *Phantom Club* — mas com todos os efeitos (imunidade, vidas inf., etc.), e gostava de saber os golpes de *Fysting Warrior*, e gosta de saber se alguém já acabou *Fist I* e explicá-lo.

### O canto dos outros

Como há pouca correspondência para aquela secção, o pedido do *Duarte Nuno Loreto* fica mesmo aqui. Este leitor quer trocar correspondência com possuidores do Amstrad CPC 646/464/6128 e precisa de um «poke» para *Roland in Time*. Quem



souber pode escrever-lhe para Rua Jorge Afonso, 31 - 2.º Dto., 1600 Lisboa.

Do Duarte Loreto, entretanto, algumas «dicas» para jogos vários. E perguntas. A ler com atenção porque, escreve ele, isto foi tudo feito com tinta venenosa e papel extremamente indigesto. Para que os bichos do Poço não comessem a carta...

**AFTERBURNER** — Quando os aviões vêm de encontra a nós, premir a tecla de ir para baixo, tentar marcar o inimigo e abatê-lo com os mísseis. Se eles nos mandarem algum, sobe-se de repente, ao máximo, e o míssil falha o alvo. Para travar é a tecla Break/Space. Idem para acelerar. No «canyon» ir sempre com a velocidade ao azul.

**THE DOUBLE** — Podem fazer táticas assim: Por exemplo na tática 4/5/1 façam a seguinte distribuição: na pos. 1 pôr o 1; pos. 2 pôr o 2; na pos. 3 pôr o 3; na pos. 4 pôr o 4; na pos. 5 pôr o 5; na pos. 6 pôr o 6; na pos. 7 pôr o 7; na pos. 8 pôr o 8; na pos. 9 pôr o 9; na pos. 10 pôr o 10 e na pos. 11 pôr o 11. Em casa usem a tática 4/4/2. Fora, talvez a tática 4/5/1. Quando jogarem em casa avisem a polícia («Crowd preparation») ou, mesmo que ganhem, os «Credibility Points» desceram.

**THE TRAIN** — O apito serve para mudar a palheta nos desvios. Numa bifurcação para ir para a direita apitem uma vez; para ir para a esquerda apitem duas vezes. Se for num cruzamento 1 apitadela vai para a direita; 2 para o meio; 3 para a esquerda.

**AIRBORN RANGER** — Para poderem continuar a missão na parte do avião mandem todas as bolas (2) quase no fim do cenário. As teclas numéricas servem para escolher a arma. O «Break/Space» serve para rastejar.

**NIGEL MANSEL** — Existe algum truque para passar a pista do Mónaco? Eu já sou um bom «Mansel» (obtive o 3.º lugar no Brasil, 1.º na Itália e 1.º na 3.ª pista). Porque não passo no Mónaco?

**RENEGADE** — Quando um homem nos agarrar por detrás não se soltem, pois quando os outros nos vêm bater podemos dar-lhes pontapés sem perder energia.

**ANTIRIAD** — Para se poder voar, ir para a armadura e pôr os instrumentos a funcionar. Apanhar uma pastilha (coisa cor-de-rosa) e voltar à armadura. Apanhar o sapato e regressar à armadura. Primeira tecla de cima e... Surpresa!!! Voa-se. Convém ter uma pastilha de reserva.

### Double Dragon

O José Manuel Lourenço Alves da Silva e o Pedro José Saraiva, leitores cuja idade soma 30 anos e é divisível equitativamente pelos dois (vejam lá se descobrem a idade de cada um deles) andaram às voltas com o *Double Dragon* e já fizeram um mapa que deve andar aqui por perto. Coisa bonita, com desenhos e tudo...

Deles são também as «dicas» que seguem já abaixo. Quem achar que isto está tudo mal pode escrever-lhes para Rua Nina Marques Pereira, 10 - 3.º E., 1500 Lisboa.

O mauzão do Chefão das Sombras (Shadow Boss) resolveu raptar a namorada do nosso herói e levá-la para o esconderijo do Guerreiro Negro (Black Warrior), tendo por isso nós de a ir salvar, passando pelas ruas da cidade, por uma fábrica, pela floresta, pelas montanhas, até alcançar o esconderijo do Guerreiro Negro, que está cheio de armadilhas e onde se poderá encontrar o tão temível Chefão das Sombras.

#### Os inimigos

**Homem branco** — Muito fácil de derrotar, costuma carregar armas, fica K.O. com três bons pontapés.

**Mulher** — Também é muito fácil de derrotar, traz sempre um chicote e vai ao chão com três pontapés.

**Homem preto** — Menos fácil de derrotar do que os anteriores, costuma carregar armas e fica K.O. com cinco pontapés.

**Gigante branco** — Só vai ao «tapete» com 5 ou 6 pontapés e nunca anda armado.

**Gigante preto** — São necessários 7 ou 8 pontapés para o derrotar e anda sempre desarmado.

**Chefão das Sombras** — É preciso dar-lhe muita pancada, é muito difícil e moroso de vencer, e ainda por cima tem uma metralhadora.

#### Alguns conselhos

— Para derrotar os gigantes ponham sempre os pés do nosso boneco ao nível dos pés do adversário ou então terão dificuldades em atirá-los ao chão.

— Tenham cuidado com o Chefão pois ele tanto usa a metralhadora para nos bater como para disparar. Os melhores golpes para o derrotar são a cotovelada para trás e os pontapés no ar.

— Tentem apoderar-se das facas e não as desperdicem pois tiram muita energia ao adversário.

— Não apanhem as rochas e os bidoes, a não ser que algum adversário esteja longe e a boa distância para ser atingido.

— Quando estiverem a agarrar no adversário em posição de lhe dar joelhadas carreguem na direcção contrária e projectarão o adversário.

#### Maneira de ler o mapa

— Olhem para o local onde estão os personagens e vejam a que boneco corresponde a letra no mapa, se essa letra tiver outra letra mais pequena ao lado (isto sem contar com os gigantes) quer dizer que esse personagem tem uma arma. Para saber qual é a arma olhem para a secção das armas.

### Football Director

Do Manuel Ribeiro e do José João Marques Lourenço, da Rua da Póvoa de Baixo, Edifício CPP, 1.º Poente, Paços de Bran-

(Continua na página seguinte)



## Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

dão, 4535 Lourosa, alguma informação para Football Director.

«Dicas» para um melhor funcionamento da equipa:

- Tentem jogar sempre com um ataque de 9.
- Ter sempre um bom suplente para cada sector (G, D, M, A).
- Compre acções (shares) na 4.ª divisão e vendam-nas em divisões mais avançadas, pois elas sobem e ganham muito dinheiro.
- Se tiver o truque do dinheiro quase infinito (já publicado em edições anteriores) não tenham problemas com ele e comprem os jogadores com mais 100 000. Ex.: um jogador de 7 (vale 700 000), dê-lhe 800 000 ou ainda mais. Aos com valor 9 dê-lhe sempre mais um bocadinho (1 100 000).
- No princípio de qualquer secção (season) vão à «other options» e contratem todos os empregados (employees).
- Podem também ir ao scout (no «other options») e mandá-lo procurar um jogador com uma determinada posição e valor. Quando ele perguntar «current form» respondam que não e ponham o valor que querem 1-9. O scout avisa-vos sempre que encontra o jogador no «screen» das custas semanais («running costs»). De qualquer maneira vão sempre ao «transfer market», pois pode haver outros jogadores de bom valor à venda.
- Podem ainda na opção «other options» fazer apostas se vão ser promovidos à divisão seguinte, se ganham a divisão, a liga (league) e a FA Cup. Claro, que, se estiver a 10 pontos de avanço sobre o segundo, ninguém vai querer apostar consigo a promoção ou a vitória na divisão, pois já estão ambas garantidas (ou quase). Também há um prazo máximo para fazer as apostas:

Promoção (promotion) e ganhar a liga — até à 1.ª volta.

FA Cup e League Cup — até aos quartos de final de cada uma.

- Quando um jogador tem um *i* pequeno à frente é porque está quase a ser chamado à selecção, nesse caso não vale a pena pô-lo a suplente, pois ele é sempre chamado à selecção.
- Quando os jogadores se lesionam não é aconselhável pô-los a jogar, descem de valor.

Acreditem que com estas «dicas» ser-vos-á mais fácil serem campeões da 1.ª divisão.

### Operation Wolf

O José Manuel Carriço achou que estava na altura ideal para explicar detalhadamente *Operation Wolf*. E foi isso que ele fez, com «dicas» e mesmo um carregador que funcionará em algumas das versões do mercado. É com esta informação que fechamos por esta semana. Quem quiser agradecer ao José Manuel pode fazê-lo para a Rua Garcia de Resende, 21-1.ª Frente, Feijó, 2800 Almada.

Este jogo desenrola-se em seis cenários diferentes, que devem ser carregados separadamente (exceptuando os possuidores de modelos de 128K, que podem carregar as seis de uma só vez). O seu objectivo é o de resgatar os cinco reféns em poder do inimigo e conduzi-los ao aeroporto, onde um avião espera por eles para os levar para a liberdade. Durante as seis fases, o «écran» move-se lateralmente através de um «scroll» automático (este deslocamento, porém, difere nas fases: numa, aparece da esquerda para a direita, e, noutras, vice-versa).

Em todas as fases existem personagens especiais que não devem ser eliminados, pois se o forem há a perda imediata de uma unidade de energia. Nas fases 1 e 4 tratam-se de enfermeiros, na fase 2 são polícias indígenas; na fase 3 mulheres mágicas e nas fases 5 e 6 são os reféns que tentamos libertar.

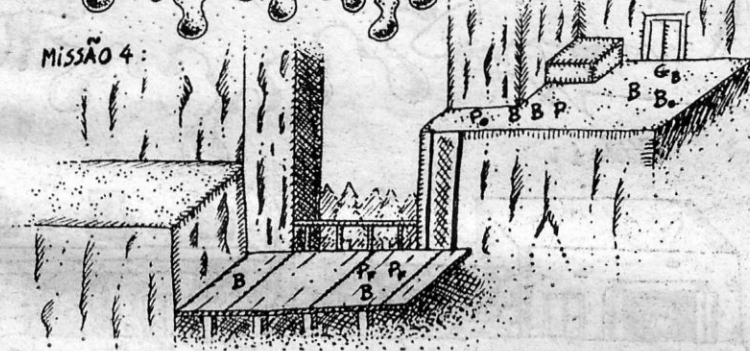
Nalgumas fases avançadas aparecem novos personagens que, apesar de não serem imprescindíveis, são de alguma utilidade: são pássaros que sobrevoam o terreno e que, se atingidos, dão algumas bonificações.

Além dos objectos que permitem recuperar cartuchos, granadas e energia, além de obter munição infinita, durante um certo tempo, há outros que têm como missão destruir todos os inimigos que se en-

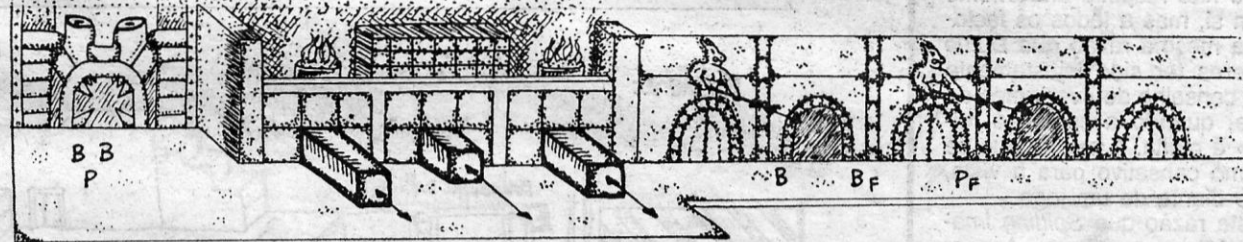
# DOUBLE DRAGON

(CONT)

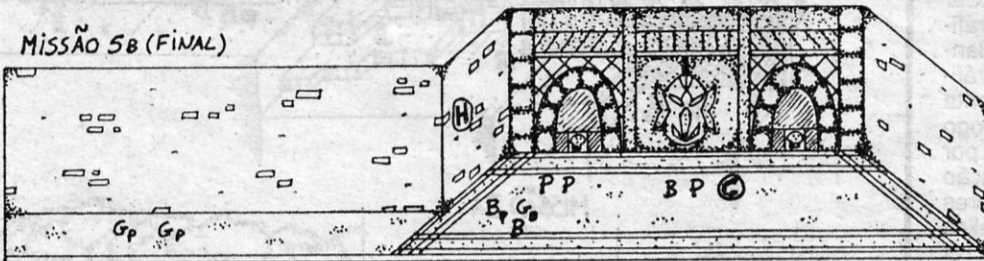
MISSÃO 4:



MISSÃO 5A:



MISSÃO 5B (FINAL)

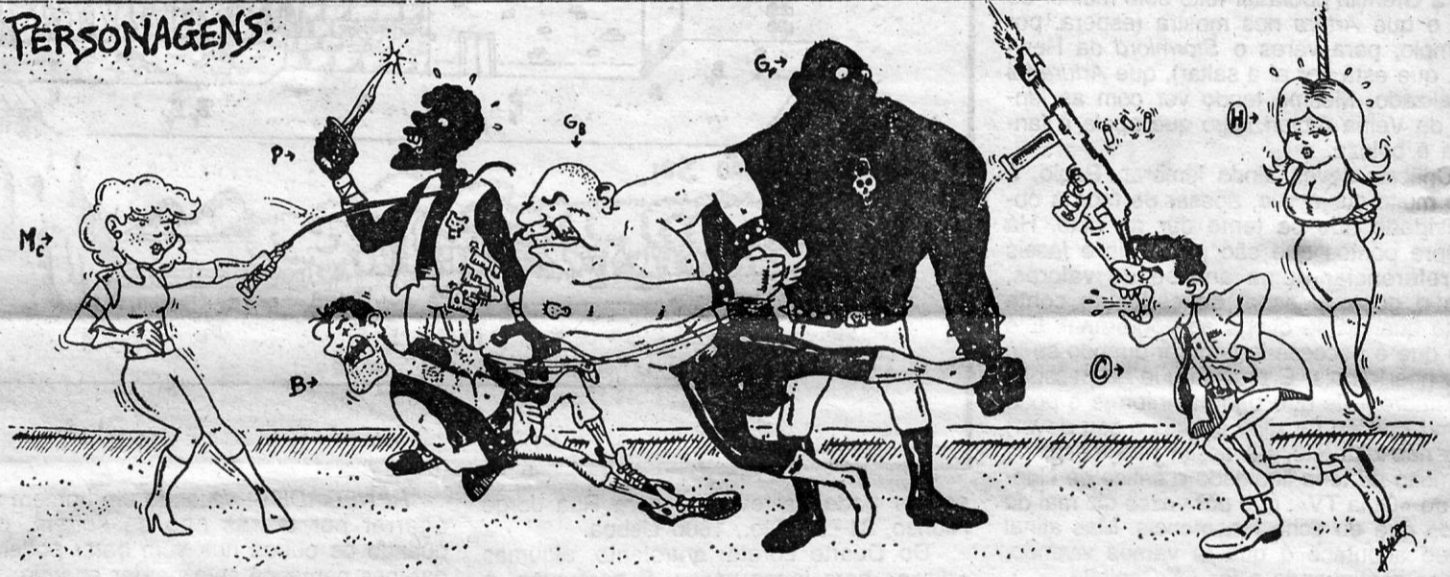


MAPA POR:

PEDRO JOSÉ SARAIVA  
E  
JOSÉ MANUEL SILVA

# FIM

## PERSONAGENS:



contram no «écran» em determinado momento (como todos os outros, para os actuar é necessário disparar sobre eles).

### AS FASES:

**FASE 1 — Communication set-up** — Devemos cortar as linhas de comunicação do inimigo para impedir que possa receber reforços. Devemos destruir 60 soldados, seis helicópteros e seis tanques.

**FASE 2 — Single** — Devemos conseguir do inimigo informação sobre o campo de concentração onde se encontram os reféns. Total a destruir: 50 soldados, sete lanchas e seis tanques.

**FASE 3 — Village** — Devemos expulsar o inimigo do povoado indígena em que nos encontramos, eliminando 75 soldados, oito helicópteros e oito tanques.

### Para quem precisar de ajudas:

```

10 REM OPERATION WOLF
20 REM SPECTRUM 128K
30 PAPER BIN:BORDER BIN:INK 7:
  CLEAR 25390:POKE 23658,8:
  DIM A (5):LET C=BIN:LET U=1
40 INPUT "ENERGIA INFINITA?";
  LINE AS: IF AS(U)="S"
  THEN LET A(U)=U
50 INPUT "GRANADAS INFINITAS?";
  LINE AS: IF AS(U)="S"
  THEN LET A(2)=U
60 INPUT "CARTUCHOS INIMIGOS?";
  LINE AS: IF AS(U)="S"
  THEN LET A(3)=U
70 INPUT "BALAS INIMIGAS?";
  LINE AS: IF AS(U)="S"
  THEN LET A(4)=U
80 INPUT "CONTROLAR SEMPRE
  SEM MORRER?"; LINE AS: IF
  AS(U)"S" THEN LET A(5)=U
    
```

```

90 PRINT # BIN; "LIGA O
  GRAVADOR": PAUSE 100:
  INKc:POKE 23624,C:CLS
100 LOAD "SCREEN$: LET D=
  PEEK 23631+256 * PEEK
  23632+S:LET B=PEEK D:POKE
  D,111:LOAD "CODE
110 FOR N=1 TO 6:READ A:POKE
  23388,A+16:OUT 32765,A+16:
  LOAD "CODE:NEXT N:POKE
  23388,16:OUT 327,65,16:
  POKE D,B
120 IF A(U) THEN POKE 41150,C:
  POKE 41762,C
130 IF A(2) THEN POKE 40756,C
140 IF A(3) THEN POKE 40727,167
150 IF A(4) THEN POKE 40722,C:
  POKE 40723,195
160 IF A(5) THEN POKE 40838,C
170 FOR N=22464 TO 22484:READ A:
  POKE N,A:NEXT N
180 RANDOMIZE USR 22464
190 DATA 0,1,3,4,6,7
200 DATA 49,C,88,221,33,216,92,
  17,87,6,62,255,55,205,
  86,5,48,241,195,152,135
    
```

Para a versão Spectrum 48K fazer as seguintes alterações:

- Linha 100: a seguir a LOAD "CODE", acrescentar: POKE D, B
- Suprimir linha 110
- Linha 120: IF A(U) THEN POKE 41096,C:POKE 41706,C
- Linha 130: IF A(2) THEN POKE 40710,C
- Linha 140: IF A(3) THEN POKE 40686,167
- Linha 150: IF A(4) THEN POKE 40681,C:POKE 40682,195
- Linha 160: IF A(5) THEN POKE 40784,C
- Suprimir linha 190

Durante o jogo, colocamos uma mina telescópica circular com o objectivo de destruir os inimigos existentes.

### OS INIMIGOS:

**1 — Soldados** — São os mais numerosos, e também os mais vulneráveis, pois basta um disparo certo para ficarem fulminados. Aparecem dos lados do «écran», e o seu tamanho varia conforme a distância a que se encontram de nós. Alguns lançam-se em pára-quedas e podem ser abatidos durante o voo. Todos eles disparam as suas metralhadoras sem cessar, mas alguns possuem armas mais perigosas que, em caso de nos atingirem, podem retirar-nos toda a energia (estas armas podem ser destruídas, bastando atingi-las antes de nos atingirem). Os soldados mais perigosos são os que aparecem a muito pouca distância e vestem geralmente um uniforme negro (apesar de serem tão vulneráveis como os restantes). Nos níveis mais avançados, podem aparecer soldados com coletes antibalas, que apenas podem ser eliminados se acertarmos na sua cabeça.

**2 — Veículos de Superfície** — À excepção da 2.ª fase, em que temos de enfrentar lanchas no rio, temos de enfrentar tanques blindados. Aparecem pelos lados e atravessam todo o «écran» sem se deterem, ao mesmo tempo que disparam contra nós. Como a sua carroçaria é fortemente blindada são necessários muitos disparos contínuos para os destruir.

**3 — Helicópteros** — São os mais perigosos. Aparecem por um lado, estabilizando-se durante uns segundos no ar, desaparecendo a seguir pelo lado contrário (isto, quando continuam sempre a disparar contra nós). Como os veículos de superfície, necessitam de muitos impactes para serem destruídos.





## Fanzines

A última «Smash» editada pelo grupo de Castelo Branco chegou ao Poço. E este é mesmo o último (derradeiro) número da publicação, que atingiu a louvável 11.ª edição. Neste derradeiro (último) exemplar críticas de jogos para o Spectrum, o Amiga e o Atari ST e ainda dicas para jogos destes computadores.

Os que já se habituaram à ideia deste fanzine mensal escusam de estar aí com uma lágrima no olho. É que «Smash» acaba, para dar lugar a duas publicações em formato A5 (o mesmo de «Smash»): «Zoom-Spectrum» e «Zoom-Amiga», que sairão mensalmente com tudo o que há para saber sobre os jogos para os respectivos computadores. E na forja está um «Zoom-PC» de que o Poço dará notícia em devido tempo...

Assim, quem quiser saber mais sobre as novas publicações (que em Março — é agora — já estão na rua), deve escrever para «Zoom» — Rua Diogo da Fonseca, 20, r/c, 6000 Castelo Branco, ao cuidado do Luís Miguel Antunes da Costa. Os fantasmas e mostrengos das masmorras do Poço já começaram a subir aqui à redacção de dez em dez minutos para perguntarem quando é que chega a exemplar da «Zoom»...

Antes que se parta é conveniente dizer que as novas fanzines vão ser quase totalmente feitas em computador. Vai ser um espanto...

Na derradeira «Smash», com data de Janeiro, 21 críticas a jogos do Spectrum, 11 dos Amiga 500 e 4 do Atari ST. A ver para crer. Além de tudo isto há ainda uma apreciável quantidade de dicas para as diferentes versões. Um verdadeiro «Smash».

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

## «A CAPITAL» DÁ PRÉMIOS

NOVA caterva de prémios vai encher o saco do correio. E tempo de mais alguns leitores arranjar espaço na prateleira dedicada aos jogos de computador. Por ora os premiados são:

José de Brito Gonçalves  
Rua Fernando Pessoa, lote 250-A, r/c dt.º  
Brandoa, 2700 Amadora

Marco António Branco Tavares  
Rua Augusto Cardoso, 60-1.º  
2900 Setúbal

Elídio António de Carvalho Neves  
Bairro Avenida 1.º de Maio, 8  
7600 Aljustrel

Carlos César da Silva Campos  
Rua Carlos Augusto dos Santos, lote 35-2.º-D  
Vale da Amoreira — Baixa da Banheira  
2830 Barreiro

Paulo Jorge Medeiro Novo Neves  
Calçada da Memória, 65, r/c dt.º  
1300 Lisboa

Alexandre Aleluia e João Sena  
Rua Arrabalde de Cima, 36-1.º  
2070 Cartaxo

Fernando Bau  
Rua Bartolomeu Dias, 9-1.º fe.  
Póvoa de Santo Adrião  
2675 Odivelas

Carlos Manuel C. Carmo  
Quinta do Conde, 2, rua 4, lote 478, 1.º-A  
2830 Barreiro

Fernando Aníbal Marcelino  
Travessa Nuno Álvares, 3, r/c esq.  
6000 Castelo Branco

João Manuel A. Brás  
Rua A, lote 9-1.º dt.º  
Casal Gouveia — Massamá  
2745 Queluz

Paulo Alexandre Ribeiro Trindade  
Rua Carvalho Araújo, 55 cv/dt.º  
2700 Amadora

Os diversos marcadores do jogo estão distribuídos na parte direita do «écran» e são os seguintes:

1 — Pontuação — Sem comentários...

2 — Cartuchos de munição — A nossa munição não é inesgotável, e gasta-se rapidamente à medida que a usamos. A munição é representada pelas três fileiras de balas. Começamos o jogo com sete cartuchos de munições. Ao longo do jogo, encontramos no solo cartuchos extras que podemos recolher, disparando sobre eles.

3 — Balas — Se dispararmos sobre um pequeno objecto que leva escrito na sua superfície a palavra «supply», disporemos de munição durante um período (cinco...) de tempo.

4 — Granadas — Começamos o jogo com cinco. Podemos aumentar o seu número, disparando sobre as granadas extras que aparecem no solo. O seu efeito é bastante destruidor, pois destroem instantaneamente todos os inimigos que se encontram no raio de acção da mina.

5 — Indicador de inimigos a destruir — Os números irão descendo à medida que destruímos os adversários. Cada fase só pode ser completada depois de todos os indicadores estarem em zero (0).

6 — Indicador de reféns resgatados — À medida que os reféns são libertados, o indicador aumenta.

7 — Marcador de energia — É uma barra vertical constituída por 24 pequenos quadrados, cada um referente a uma unidade de energia. À medida que somos atingidos, os quadrados diminuem, com as balas dos nossos inimigos, são necessários vários impactes para perder uma unidade. Com as armas mais perigosas perdemos de imediato uma unidade só com um impacte, o mesmo acontecendo se atacarmos os personagens maiores do jogo. Este marcador pode ser incrementado se recolhermos certos objectos espalhados no chão.

Os indicadores 2, 3, 4 e 7 conservam-se de uma fase para outra, excepto no início da 5.ª fase, onde são repostos com o início do jogo.

FASE 4 — Power magazine — Devemos obter novo armamento, depois de ter chegado ao depósito de armas do inimigo, antes de lançar o ataque final temos de eliminar 80 soldados, sete helicópteros e sete tanques.

FASE 5 — Concentration camp — Além de destruir 90 soldados e 10 helicópteros, temos de proteger os reféns e permitir que eles escapem do campo. Os reféns aparecem sempre do lado direito e por vezes escondem-se atrás de um soldado inimigo. A nossa missão consiste em fazer com que os reféns cheguem, sem problemas, ao outro lado do «écran» (para isso, temos de impedir que sejam alcançados pelos disparos inimigos ou pelos nossos próprios disparos). É necessário libertar pelo menos um dos cinco reféns para conseguirmos passar à 6.ª fase.

FASE 6 — Airport — Nesta fase o nosso objectivo é conseguir que os reféns libertados na fase anterior subam a bordo do avião que os levará até à liberdade. Nesta fase temos de destruir 95 soldados, 16 helicópteros e 14 tanques.

As mensagens finais variam conforme os reféns libertados. Se, pelo menos, um chegou são e salvo ao avião, aparecerá uma mensagem de felicitações e uma bonificação de 100 000 pontos. Caso contrário, aparecerá uma mensagem de fracasso...

### POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

# quantum

informática

## Schneider

APRESENTAMOS  
AS MELHORES  
SOLUÇÕES

quantum Schneider

### EURO PC

100% COMPATÍVEL/DISQUETES DE 720 K  
TECLADO PORTUGUÊS

MONOCROMÁTICO ..... 94 500\$00  
POLICROMÁTICO ..... 129 650\$00

### SPRINTER 180

175 CPS — A MELHOR RELAÇÃO  
PERFORMANCE/PREÇO ..... 45 000\$00

### SPRINTER 264

24 AGULHAS — 240 CPS ..... 147 600\$00

### SOLUÇÃO 1:

EURO PC mono ..... 94 500\$00  
SPRINTER 180 ..... 45 000\$00  
EPROM caracteres portugueses . 3 500\$00  
Cabo de impressora ..... 3 500\$00  
Caixa de 10 disquetes 3,5 ..... 3 975\$00  
Caixa-arquivo para 44 disquetes . 1 540\$00  
5 programas de valor até ..... 10 680\$00

TOTAL ..... 162 695\$00  
(OS PREÇOS APRESENTADOS SÃO OS NORMAIS PRATICADOS PELA QUANTUM)

APENAS POR:  
147 500\$00

### SOLUÇÃO 2:

EURO PC poli ..... 129 650\$00  
SPRINTER 180 ..... 45 000\$00  
EPROM caracteres portugueses . 3 500\$00  
Cabo de impressora ..... 3 500\$00  
Caixa de 10 disquetes 3,5 ..... 3 975\$00  
Caixa-arquivo para 44 disquetes . 1 540\$00  
10 programas de valor até ..... 21 360\$00

TOTAL ..... 208 525\$00  
(OS PREÇOS APRESENTADOS SÃO OS NORMAIS PRATICADOS PELA QUANTUM)

APENAS POR:  
184 500\$00

### CRÉDITO quantum

PAGUE EM 12 PRESTAÇÕES

TODO O MATERIAL SCHNEIDER

TEM GARANTIA IFS

REVENDA E EMPRESAS:

CONTACTE A LOJA 2

ENCOMENDAS POR CORREIO

CONTACTE A LOJA 1

OS PREÇOS INDICADOS NÃO INCLUEM IVA

LOJA 1 — C. COMERCIAL PORTELA, LOJA 5-1.º — SACAVÉM • TELEFONE 943 49 51  
LOJA 2 — CALÇADA DO CARMO, 43 — LISBOA • TELEFONE 36 90 49  
LOJA 3 — C. COMERCIAL FOJOS, LOJA 35 — BOADELA — SACAVÉM



PR. MARQUÊS DE POMBAL, 1  
TELEF.: 53 61 16 • LISBOA

Trate de si  
sem gastar  
muito dinheiro

Seraphim

R. SÁ DA BANDEIRA, 210 - PORTO  
TELEF.: 28816-318089

cabeleireiros de senhoras

★ DEPILAÇÕES ★ MANICURE  
★ PEDICURE ★ ESTÉTICA



**O DISCO DA SEMANA** Por JOÃO GOVERN**Deacon Blue, Silence  
FIO DE ESCÓCIA**

HÁ uns anos, havia outros nomes de luxo: Lloyd Cole e os Comotions, os fulgurantes e episódicos Del Amitri, os excelentes Hipsway. Nos últimos meses, a «talk of the town» tem sido dividida pelos Wet Wet Wet (com um excelente mini-LP gravado em Memphis que passou despercebido por cá) e pelos Hue & Cry (cujo segundo álbum merece ser ouvido e dançado até à exaustão). Dos gigantes, ficaram os Simple Minds, dispostos a uma nova ofensiva depois do silêncio que se seguiu a «In the City of Light». Agora, de uma assentada, há uma nova geração que se confirma para o «pop» feito na Escócia, bastião reconhecido de bom gosto: é isso que fica demonstrado com os novos álbuns dos Deacon Blue e dos Silencers e com a estreia dos Texas.

São três grupos em situação desigual: os Texas «só chegam agora» para mostrar a excelente voz de Sharleen Spiteri, um grande guitarrista (Ally McErlaine) e uma série de influências que, paradoxalmente unidas, chegam e sobram para construir um som coerente e aliciante. Os Silencers, estreados em 1987 com «A Letter from St. Paul», só começaram a ser no-

tados com o «single» de lançamento deste segundo longa-duração: «Answer Me» foi uma excelente apresentação para «A Blues For Buddha». Quanto aos Deacon Blue, que conseguiram alguma notoriedade comercial com «Raintown» (disco que trazia escondida uma pérola absoluta, «Loaed»), o combate é para que «When The World Knows Your Name»

mantenha, pelo menos, o nível do disco anterior. E isso é alcançado sem grandes problemas...

Sem querer fazer grandes previsões — até porque o mercado português cada vez tem menos lógica e mais «casos», revela um maior número de «escapatórias» e «alternativas» (nomeadamente um crescente circuito de importação directa) — parece-me muito pouco provável que algum destes álbuns venha a constituir um êxito de «top», muito embora alguma rádio faça questão de mostrar os «singles» aqui «concentrados». Mas nem por isso há razões para pôr os três registos de parte — pelo contrário...

**Texas**

Primeiro, os «absolute beginners»: quem abordar «Southside» sem precauções prévias, poderá — nos primeiros segundos — ter a doce ilusão de que se trata de mais um disco de Ry Cooder ou de algum dos seus seguidores/imitadores. É a guitarra que brilha nos primeiros momentos, será ela a manter a tônica de um álbum em que o outro grande pólo de atracção é a capacidade interpretativa da cantora Sharleen Spiteri.

Não fosse a mais que evidente fragilidade dos textos (factor que, a bem da verdade, pouco interessa ao comprador médio português) e alguns excessos da secção rítmica relativamente

às exigências das melodias e os Texas apareceriam cotados, logo na estreia, como autores de uma obra-prima: «Southside» revela uma invulgar conjugação de influências que vão do «country» dissimulado aos «blues» latentes passando pelo «pop» escorrido e despretenhoso que, afinal de contas, poucos sabem fazer.

Há vários momentos — «I Don't Want A Lover», «Everyday Now», «Thrill Has Gone», «Fool for Love» — em que a perfeição «pop» está próxima e em que o arranjo final (provavelmente influenciado pela apetência de «hits», natural e presumivelmente ligada ao produtor Tim Palmer) quase deita tudo a perder: se a força livesse cedido à contenção, se a batida monocórdica deixasse espaço à elegância, as canções teriam naturalmente outro efeito e outras consequências.

O mais curioso é verificar que os próprios Texas estavam de posse da receita para ir muito mais longe: «Prayer for You» e «Future Is Promises» são lições que o quarteto dá a si próprio, mostrando sempre o virtuosismo da guitarra de Ally McErlaine e permitindo a Sharleen a plena aplicação dos seus dotes, menos naturais e mais trabalhados do que se tornou hábito com as últimas revelações femininas.

De qualquer forma, «Southside» acaba por ser uma boa escolha; se outras razões não houvesse, a certeza de que



Mais um caso do «fio» de Escócia: os Silencers conseguem um excelente álbum com «A Blues for Buddha»

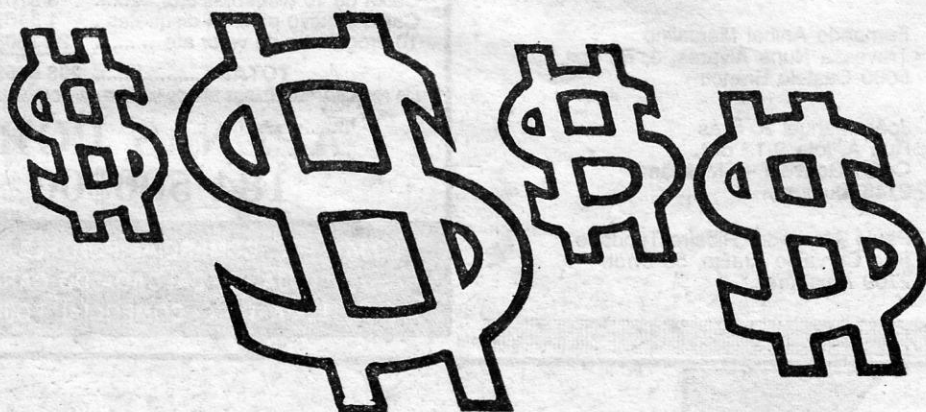
XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

# COBRAX — Serviços de Colaboração Empresarial, Lda.

## COBRANÇAS

Recupere o seu dinheiro. Encarregamo-nos de cobranças atrasadas, ou consideradas perdidas.

NÃO DESISTA



CONTACTE-NOS

SOMOS SEUS CONFIDENTES SEGUROS

☎ \*987 17 79 — \*987 22 28

(REDE DE LISBOA)